

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Tipe dan dasar penelitian

Tipe yang digunakan dalam penelitian ini adalah tipe deskriptif. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan karakter satu variabel, kelompok atau gejala sosial yang terjadi di masyarakat. Penelitian deskriptif dilakukan terhadap variabel mandiri, tanpa membandingkan atau dihubungkan dengan variabel lain. Penelitian ini tidak mengadakan manipulasi atau pengubahan pada variabel-variabel bebas, tetapi menggambarkan suatu kondisi apa adanya. Penggambaran kondisi bias individual atau menggunakan angka (Muslimin, 2016:136-137)

Dasar yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis isi yang bersifat kuantitatif dimana analisis ini menggambarkan secara detail suatu pesan atau teks tertentu (Eriyanto, 2011 : 47). Analisis isi ditujukan untuk mengidentifikasi secara sistematis isi komunikasi yang tampak dan dilakukan secara objektif. Peneliti merujuk pada penelitian kuantitatif karena data yang diperoleh nantinya dalam bentuk angka (skor, nilai) atau pernyataan yang dinilai, dianalisis dengan analisis statistik. Analisis isi kuantitatif merupakan suatu teknik penelitian ilmiah yang ditujukan untuk mengetahui gambaran karakteristik isi dan menarik inferensi dari isi (Eriyanto 2011 : 11)

Dengan menggunakan dasar penelitian analisis isi deskriptif yang bersifat kuantitatif, peneliti mampu mengetahui dan menghitung seberapa besar teknik komedi yang dipakai dalam film.

3.2 Ruang lingkup penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil ruang lingkup penelitian semua shoot yang terdapat dalam film *Warkop DKI reborn :Jangkrik Boss!part 1* tahun 2016 yang disutradarai Anggy Umbara dengan total durasi 1 jam 28 menit dengan jumlah scene sebanyak 2026 shoot.

3.3 Unit Analisis dan Satuan Ukur

Unit analisis merupakan satuan terkecil dari kategori data yang akan diamati oleh peneliti, unit analisis dalam penelitian ini adalah setiap shoot tindakan dan dialog yang terdapat dalam film *Warkop DKI reborn :Jangkrik Boss!part 1*. Tindakan yang dimaksud disini adalah suatu perbuatan, perilaku, atau aksi yang dilakukan oleh manusia yang mengandung unsur teknik humor. Sedangkan dialog yang dimaksud peneliti adalah segala sesuatu yang diucapkan oleh pemain (tokoh) yang mengandung teknik humor

Satuan ukur dari penelitian ini adalah durasi dari setiap tindakan dan dialog yang mengandung teknik humor dari setiap kategori.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Peneliti menggunakan Teknik pengumpulan data sebagai berikut :

- a. Data primer, merupakan data utama yang diperoleh langsung dari objek penelitian dengan cara mengamati data yang ada, yaitu film *Warkop DKI reborn :Jangkrik*

Boss!part 1 Yang didapatkan dengan cara mengunduh film tersebut dalam situs web film ternama yaitu indoxxi.com. Dalam pengumpulan datanya, peneliti bersama 2 koder melakukan pengamatan dengan melihat secara langsung setiap scene yang menggambarkan teknik humor dengan kategorisasi yang telah ditentukan. Setelah itu peneliti melakukan capture frame atau pemotongan gambar adegan yang telah dipilih oleh peneliti dan koder.

- b. Data sekunder, yaitu data pendukung yang didapatkan dari buku-buku, jurnal, artikel-artikel, internet serta bahan dari penelitian sebelumnya berkaitan dengan Teknik humor yang mendukung data primer.

3.5 Struktur Kategorisasi

Yang terpenting dalam analisis isi adalah kategorisasi. Kategorisasi adalah pemisah jenis suatu objek untuk memudahkan penelitian untuk melakukan penelitian dalam rangka untuk memperoleh validitas data yang akan diteliti, oleh karena itu peneliti membatasi scene-scene dalam film yang akan diteliti dengan kategorisasi untuk memperoleh hasil yang maksimal. Adapun kategorisasi yang peneliti kategorisasikan dalam aspek-aspek Teknik humor adalah sebagai berikut:

1. Language Humor

Diciptakan melalui kata-kata, cara berbicara, makna kata, ataupun akibat dari kata-kata. Saat penggunaan kata-kata, cara berbicara, makna kata, atau akibat dari kata-kata menonjol dalam sebuah film, hal ini menunjukkan bahwa dialog yang telah disiapkan produsen film menjadi hal yang disorot (Jubilee dalam Hartono, 2014, p. 15).

Berikut ini adalah kategori dari teknik humor language:

- a. Exaggeration : sesuatu yang dilebih lebihkan dapat menjadi lucu dan hal tersebut dapat kita imajinasikan karena ada sesuatu yang tidak masuk akal.
- b. Facetiousness: mengolah kata dan membetuk kalimat yang ambigu karena ketidakseriusan dari yang mengucapkan
- c. Insults: melakukan penyerangan secara terang-terangan, seperti menghina atau meremehkan orang lain
- d. Over literalness : mengartikan suatu hal dengan tidak semestinya sehingga menimbulkan salah paham dan tampak bodoh.
- e. Puns, Word Play: permainan kata, plesetan kata, celetukan
- f. Sarcasm : menyindir dengan nada tajam

2. Logic

Humor diciptakan melalui hasil pemikiran, seperti menjadikan seseorang sebagai objek humor dengan mengolok-olok atau adanya perubahan konsep cerita. Humor bukan hanya sekedar memberi hiburan akan tetapi juga menjadi bahan seseorang untuk berpikir mengenai isi humor. Dibutuhkan imajinasi dari produsen film agar dapat menentukan setting, latar, maupun alur cerita (Jubilee dalam Hartono, 2014, p. 16).

Berikut ini adalah dimensi dari teknik humor logic:

- a. Absurdity: pernyataan atau sikap yang tidak masuk akal, menimbulkan kebingungan, dan menunjukkan hal atau situasi yang tidak mungkin atau mustahil

- b. Comparisons: Membandingkan suatu hal yang kontras untuk menghina
- c. Disappointment: situasi yang mengarah pada kekecewaan atau tidak sesuai harapan
- d. Repetition: pengulangan dari situasi yang sama.

3. Identity

Humor diciptakan melalui identitas diri pemain, seperti karakter yang digunakan atau penampilan yang digunakan. Humor juga diciptakan melalui karakter yang digunakan atau penampilan yang digunakan, sehingga produsen film menunjukkan kreativitasnya sejak membuat konsep cerita. Saat karakter digambarkan kuat pada tiap tokohnya, maka pemirsanya juga akan dapat lebih mengerti pesan dari film tersebut (Jubilee dalam Hartono, 2014, p. 17).

Berikut ini adalah dimensi dari teknik humor identity:

- a. Before/ After: perbedaan penampilan seseorang/ sesuatu/ situasi
- b. Burlesque: menjadikan orang lain sebagai korban humor, memancing orang tertawa melihat kemalangan orang lain, humor kasar.
- c. Caricature: gambar atau permainan kata secara visual yang dicuplik dari orang atau sesuatu dengan penampilan yang diluar dari kebiasaan.
- d. Grotesque : penampilan yang fantastis
- e. Parody: meniru gaya atau genre literatur media orang lain
- f. Scale: objek yang ukurannya di luar logika manusia (besar/ kecil)

4. Action

Humor yang diciptakan melalui tindakan fisik atau komunikasi nonverbal.

Berikut ini dimensi dari teknik humor action:

- a. Chase: mengejar seseorang atau sesuatu, melarikan diri dari hukuman atau sesuatu yang mempermalukannya
- b. Slapstick: gurauan yang kasar secara fisik
- c. Time: kesesuaian waktu dengan adegan.

3.6 Metode Pengumpulan Data

Data diperoleh dengan menggunakan teknik dokumentasi film Warkop DKI *Reborn* Jangkrik Boss! Part1 yaitu dengan *coding sheet* yang dianggap menyampaikan teknik komedi. Selain itu untuk melengkapi data tersebut peneliti akan mengambil sumber dari beberapa buku, artikel dan jurnal yang berkaitan dengan penelitian ini. Sedangkan langkah-langkah yang akan dilakukan dalam pengumpulan data pada penelitian ini antara lain :

1. Mengamati skenario dan menyajikan durasi per-*shoot* film “Warkop DKI *Reborn* Jangkrik Boss!” Part1 dengan tabel untuk mempermudah saat menganalisis film tersebut.

Tabel 2: Durasi Per-scene

Shoot	Durasi

--	--

Sumber : Eriyanto. (2011). Analisis Isi.

2. Mengidentifikasi objek penelitian dalam film “Warkop DKI *Reborn* Jangkrik Boss! Part1” dengan memberi tanda pada lembar kerja koding sesuai dengan kategori yang sudah di tentukan.
3. Mendokumentasikan data yang dianggap menyampaikan Teknik komedi kedalam bentuk teks.

Tabel 3 : Tabel Lembar Kerja Koding

shoo t	durasi	Kategorisasi																		
		Language						logic				identity						Action		
		A	A	A	A	A	A	B	B	B	B	C	C	C	C	C	C	D	D	D
		1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	1	2	3	4	5	6	1	2	3
Intro	00.00 – 00.42																			
1	00.42 - 00.45																			
2	00.45 - 00.53																			
3	00.53 – 00.58																			

4	00.58 – 01.02																			
5	01.02 – 01.10																			
6	01.10 – 01. 20																			
7	01.20 – 01.25																			
8	01.25 -01.32																			
9	01.32 – 01.35																			
10	01.35 – 01.42																			
11	01.42 – 01.45																			
12	01.45 – 02.05																			
13	02.05 -02.19																			
14	02.19 -02.21																			
15	02.21 – 02.31																			
16	02.31 – 02.40																			
17	02.40 -02.44																			
18	02.44 – 02.47																			
19	02.47 – 02.50																			
20	02.50 – 02.55																			
21	02.55 – 03.01																			
22	03.01 – 03.03																			
23	03.03 – 03.07																			
24	03.07 – 03.10																			

25	03.10 – 03.12																			
26	03.12 – 03.14																			
27	03.14 – 03.17																			
28	03.17 – 03.20																			
29	03.21 – 03.26																			
30	03.26 – 03.28																			
31	03.28 – 03.33																			
32	03.33 – 03.36																			
33	03.36 -03.37																			
34	03.37 – 03.40																			
35	03.40 – 03.44																			
36	03.44 – 03.46																			
37	03.46 – 03.48																			
38	03.48 – 03.50																			
39	03.50 – 03. 53																			
40	03.53 – 03.54																			
41	03.54 – 03.57																			
42	03.57 – 04.00																			
43	04.00 – 04.01																			
44	04.01 – 04.30																			
45	04.30 – 04.06																			

46	04.06 – 04.07																			
47	04.07 – 04.08																			
48	04.08 – 04.10																			
49	04.10 – 04.12																			
50	04.12 – 04.16																			
51	04.16 – 04.18																			
52	04.18 – 04.22																			
53	04.22 – 04.23																			
54	04.23 – 04.25																			
55	04.25 – 04.27																			
56	04.27 – 04.28																			
57	04.28 – 04.31																			
58	04.31 – 04.34																			
59	04.34 – 04.36																			
60	04.36 – 04.38																			
61	04.38 – 04.41																			
62	04.41 – 04.43																			
63	04.43 – 04.45																			
64	04.45 – 04.48																			
65	04.48 – 04.49																			
66	04.49 – 04.51																			

67	04.51 – 04.52																			
68	04.52 – 04.54																			
69	04.54 – 04.55																			
70	04.55 – 04.57																			
71	04.57 – 05.01																			
72	05.01 – 05.03																			
73	05.03 – 05.06																			
74	05.06 – 05.08																			
75	05.08 – 05.10																			
76	05.10 – 05.13																			
77	05.13 – 05.17																			
78	05.17 – 05.20																			
79	05.20 – 05.21																			
80	05.22 – 05.24																			
81	05.24 – 05.25																			
82	05.25 – 05. 27																			
83	05.27 – 05.28																			
84	05.28 – 05.29																			
85	05.29 – 05.31																			
86	05.31 – 05.33																			
87	05.33 – 05.35																			

88	05.35 – 05.37																			
89	05.37 – 05.39																			
90	05.39 – 05.41																			
91	05.41 – 05.44																			
92	05.44 – 05.45																			
93	05.45- 05.47																			
94	05.47 – 05.49																			
95	05.49- 05.52																			
96	05.52 – 05.53																			
97	05.53 – 05.55																			
98	05.55 – 05.56																			
99	05.56 – 06.00																			
100	06.00 – 06.01																			
101	06.01 – 06.03																			

Keterangan :

A1 : exaggeration

C1: before/after

A2: facetiousness

C2: burlesque

A3 : insult

C3: caricature

A4: over literalness

C4: grosteque

A5: puns

C5: parody

A6: sarcasm

C6: scale

B2 : absurdity	D1: chase
B3: comparisons	D2: slapstick
B4: disappointment	D3: time
B5: repetition	

Table diatas diisis dengan tanda

√: Menyatakan adanya Teknik humor

-: Menyatakan tidak adanya Teknik humor

3.7 Koder

Penelitian analisis isi kuantitatif memerlukan pengkoding. Pengkoding atau koder dalam penelitian ini adalah sebanyak dua orang yang ditentukan oleh peneliti berdasarkan pengetahuan dan wawasan dari koder. Sebelumnya koder akan dijelaskan terlebih dahulu mengenai konsep dari penelitian ini, seperti definisi serta batasan-batasan dalam unit analisis dan kategorisasi yang berkaitan dengan lembar kerja koding. Peneliti memilih dua orang koder yang memiliki karakteristik yang sesuai dan sudah ditentukan dalam penelitian ini berdasarkan kriteria yang telah ditentukan sebagai berikut:

1. Memahami definisi analisis isi kuantitatif
2. Memahami Teknik humor
3. Memahami kategorisasi yang telah dibuat
4. Pernah menonton “Warkop DKI *Reborn* Jangkrik Boss! Part1”
5. Bersedia menjadi koder

3.7.1 Identitas Koder

Koder 1

Nama : Qonita Tamara
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat & tanggal lahir : Bangil, 12 Desember 1994
Alamat : Perumahan Bukit Cemara 7 Blok F 4 , Malang

Koder 2

Nama : Citra Mayang Sari
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat & tanggal lahir : Pasuruan, 28 April 1995
Alamat : Jl. Danau Buyan G7g 8, Sawojajar, Malang

3.8 Teknik Analisa Data

Teknik analisa data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik analisa distribusi frekuensi. Teknik analisa ini digunakan untuk mengetahui frekuensi kemunculan masing-masing kategori. Setiap teknik humor yang terdapat dalam film “Warkop DKI *Reborn* Jangkrik Boss! Part1” yang sudah di golongkan kedalam kategori akan di analisa dengan alat distribusi frekuensi yang disajikan dengan table presentase

Tabel 4 : Tabel Distribusi Frekuensi Teknik humor

Kategori Teknik humor	Frekuensi	Presentase %
Language		
Logic		

Identity		
Action		
Total		

3.9 Uji Realiabilitas

Dalam analisis isi, alat ukur yang digunakan peneliti adalah lembar coding dimana peneliti dibantu oleh dua orang koder (orang yang melakukan pengkodean) dalam pengkodean data. Analisis isi haruslah diisi secara objektif dalam arti tidak boleh ada penafsiran antara satu orang coder dan coder yang lain. Tentu saja sebagai alat ukur lembar coding ini tidak dapat sempurna selalu ada perbedaan antara peneliti dengan koder dalam meneliti suatu film atau iklan. Pada praktiknya, perbedaan semacam ini selalu ada. Analisis isis memberi panduan toleransi berapa besar perbedaan yang dapat diterima (Eriyanto 2011 : 281).

Berdasarkan definisi struktur kategorisasi atau indikator yang telah ditetapkan. Koder diminta menilai bahan dan memberikan tanda pada table kerja coding lalu dikumpulkan dan dihitung secara statistic. Kedua orang koder yang ditunjuk sebelumnya harus pernah melakukan analisis isi, guna memepermudah proses pengkodean, memiliki ketertarikan tentang film, dan juga memilki pemahaman Teknik-teknik humor. Nantinya peneliti juga akan memberikan pemahaman dan penjelasan tentang bullying itu sendiri sebelum masuk dalam tahap pengcodingan agar tidak terjadi kesalahpahaman.

Dengan melakukan uji realibilitas ini, kesepakatan antara peneliti dan koder dapat diketahui. Adapun tingkat kesepakatan antar peneliti dan koder dapat dihitung dengan formula reliabilitas yang dibuat oleh Holtsi (Eriyanto, 2011 : 290) yaitu

$$CR = \frac{2M}{N1 + N2}$$

Ket:

CR : Coefisien Reliability

M : jumlah coding yang sama (disetujui oleh masing-masing coder),

N1 : jumlah coding yang dibuat oleh coder 1

N2 : Jumlah coding yang dibuat oleh coder 2

Realibilitas bergerak antara 0 hingga 1, dimana 0 berarti tidak ada satupun yang disetujui oleh para coder dan 1 berarti persetujuan sempurna diantara coder. Semakin tinggi angka, semakin tinggi pula angka reliabilitas. Dalam formula Holsti, angka minimum yang ditoleransi adalah 0,7 atau 70%. Artinya kalau hasil perhitungan menunjukan angka reliabilitas diatas 0,7 berarti alat ukur ini benar benar reliabel. Tetapi jika dibawah angka 0,7 berarti alat ukur (lembar coding) bukan alat yang reliabel.

Agar lebih reliabel jumlah pertanyaan yang disetujui oleh 2 pengkoding dan periset kemudian kesepakatan dan hasil peneliti para koder diuji lagi menggunakan rumus Pi Index Scott sbb:

$$Pi = \frac{\% \text{ persetujuan yang diamati} - \% \text{ persetujuan yang diharapkan}}{1 - \% \text{ persetujuan yang diharapkan}}$$

Ket :

Pi = Nilai Keterandalan

Observed Aggrement = presentase persetujuan yang ditemukan dari pernyataan yang disetujui antar pengkode (yaitu nilai CR)

Expected Agreement = Presentase persetujuan yang diharapkan, yaitu jumlah proporsi dari pesan yang dikuadratkan

Uji Realibilitas ini dilakukan dengan dua koder yang lain. Masing-masing koder diberikan kategorisasi yang sama dengan dilakukan peneliti. Kemudian dari hasil tersebut dihitung dengan rumusan diatas.

Dengan merujuk formula yang dikemukakan Hostly (1969, dalam Eriyanto, 2011 : 290) untuk menguji reliabilitas perlu adanya perhitungan tingkat kesepakatan antara peneliti dan koder. Jika tingkat kesepakatan mencapai 0,7 atau lebih maka data yang diperoleh dinyatakan valid dan reliabel. Namun sebaliknya, jika tingkat kesepakatan tidak mencapai 0,75 maka kategorisasi operasinya perlu dibuat lebih spesifik lagi.

Dalam penelitian ini, Peneliti dan coder menggunakan unit tematik dalam proses coding mendatang. Hal ini dikarenakan dalam unit tematik, unit pengamatannya adalah item (film) maka membutuhkan penilaian tersendiri. Dalam unit tematik, coder perlu menonton keseluruhan film sambil mengamati, baru kemudian dapat mengkode kedalam kategori yang sesuai (Eriyanto 2011 : 244).